EXTRA-HEFT MIT 16 SEITEN

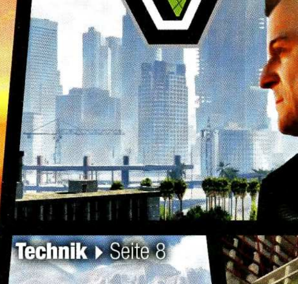
GRAND THEFT AUTO 5

Bilder, Details, Fakten, Meinungen und Analysen + GTA-History

grand theft auto V FIVE

















und PC ACTION

Grand Theft Auto V and the Grand Theft Auto V logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. in the U.S.A. and/or foreign countries.

Charaktere und Story

Der Trailer gibt so einiges über Figuren und Handlung preis. Wir schauen genau hin!

Aus der brodelnden Gerüchteküche: Wie www.gta5rumors.com von einem Insider erfahren haben will, sollen die Spieler nicht wieder in die Rolle eines Verbrechers schlüpfen, sondern in die eines frischgebackenen Polizisten. Wir halten die Quelle zwar absolut nicht für glaubwürdig, lassen uns aber gerne auf das Gedankenexperiment ein: Als Cop drängten sich massig interessante Spielkonzepte auf, von Verkehrsüberwachung über Verfolgungsjagden bis Personenschutz. Außerdem soll es ja auch abtrünnige, bestechliche und korrupte Beamte geben, was sich in Schutzgelderpressung, Unterschlagung oder polizeilicher Willkür ausdrücken könnte.

Hallo, Realitätskontrolle?!?

Aus den nachfolgenden Bildanalysen ergibt sich eine etwas andere oder zumindest stark erweiterte Theorie, demnach wäre eine Story rund um den *Vice City*-Verbrecherkönig Tommy Vercetti wesentlich wahrscheinlicher. Kombiniert man jedoch alle Bildanalysen und obiges Gerücht, erhielte man eine Story, in der der Spieler als Polizist Jagd auf Ex-*GTA*-Protagonisten wie Carl Johnson oder Niko Bellic machen könnte – und das wäre in der Tat maximal großartig! **JK**

DER WAHRSCHEINLICHSTE PROTAGONIST


GTA 5

Auch wenn es keiner mit Sicherheit sagen kann, so scheint der Herr, den wir hier im Seitenprofil sehen, der Inhaber der Erzählstimme im kürzlich veröffentlichten *GTA 5*-Trailer zu sein. Die Chancen, dass es sich dabei zudem um den Protagonisten handelt, stünden damit nicht schlecht. Doch wer ist der Typ? Und wovon will er sich nach eigenen Aussagen in den Ruhestand begeben? Welchen Dreck hat er am Stecken, wenn er doch „einmal auch der Gute, der Familienmensch" sein will?


imdb-Profil von Ned Luke

Als sicher und offensichtlich gilt, dass Schauspieler Ned Luke (*JAG, Law & Order*) als Vorlage für den möglichen Hauptdarsteller diente – ein von Fans angestellter Stimmvergleich stützt diese These. Außerdem äußerte sich Lukes Schauspielkollege Jimmy Taenaka auf Twitter ziemlich eindeutig über Lukes Beteiligung an *GTA 5*:



jimmytaenaka Jimmy T
my fellow thespian Ned Luke is the lead voice and profile in the upcoming game by Rockstar Grand Theft Auto 5! Way to go Ned! Wholly Molly!
5 Nov


GTA 5


GTA 5

Zwar scheinen die Figuren in diesen beiden Szenen deutlich jünger zu sein als der Herr oben, jedoch sehen sich alle drei unwahrscheinlich ähnlich. Wir gehen also davon aus, dass es sich um die gleiche Person handelt, was drei mögliche Schlussfolgerungen zulässt: 1. Bei der Aufnahme im Seitenprofil bricht das Licht so unglücklich, dass der Kerl oben älter aussieht, als er eigentlich ist. 2. Zwischen den Szenen liegen mehrere Jahre – das Spiel könnte also mit Rückblenden arbeiten. 3. Der Typ auf den Bildern unten hat seine Haare getönt und wirkt deshalb viel jünger.


Vice City

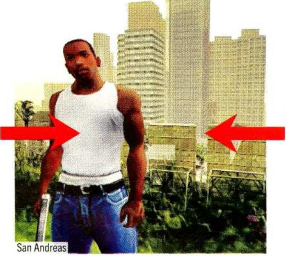
Das ist Tommy Vercetti, der Protagonist aus *GTA: Vice City* und aufgrund großer Ähnlichkeit ein heißer Kandidat auf die *GTA 5*-Hauptrolle. In diesem Fall müsste der Tommy auf den Bildern links Ende 50 sein – durchaus möglich. Eine zweite Theorie, die sich auf einen längst wieder entfernten imdb-Eintrag stützt, kürt jedoch einen Kerl Namens Albert De Silva zum Hauptdarsteller von *GTA 5*. Der Name klingt so bescheuert, dass er tatsächlich Tommys Deckname sein könnte. Hat hier wer Zeugenschutzprogramm gesagt?

DIE RÜCKKEHR DES CARL „CJ" JOHNSON?



GTA 5

Dieser dunkelhäutige Typ mit den vielen Tattoos flüchtet im Trailer zu *GTA 5* ganz offensichtlich vor der Staatsgewalt, die ihm nicht nur zu Fuß, sondern auch per Helikopter auf den Fersen ist. Die naheliegende Vermutung: Es könnte sich um Carl „CJ" Johnson handeln, der als farbiger Protagonist in *GTA: San Andreas* ja auch immer wieder gerne vor der Polizei geflohen ist.



San Andreas

Zum Vergleich: Das hier ist besagter Mister Johnson. Also mal ehrlich: Allein der Hautton ist so bemerkenswert ähnlich, dass es sich ja um dieselbe Person handeln MUSS!



GTA 4

Gerüchten zufolge soll uns Carl in *GTA 4* als erfolgreicher Geschäftsmann von einem Werbeplakat aus entgegenlächeln. Wir haben das überprüft, finden das Gerücht aber ziemlich plump: Mal ehrlich, nur weil der Typ auf dem Plakat auch schwarz ist, muss es sich doch wohl noch lange nicht um Carl Johnson handeln, oder?

EIN WIEDERSEHEN MIT NIKO BELLIC?



GTA 5 // Niko Bellic?

GTA 4 // Niko Bellic

GTA 4 // Roman Bellic

Im Video entdecken wir einen Obdachlosen, der mit einem Schild mit der Aufschrift „Need money for beer, pot and hookers (at least I'm not bullshitting u!)" versucht, mit schonungsloser Ehrlichkeit Kohle für ein Besäufnis, Drogen und Nutten zu erschnorren. Schon allein weil scheinbar das komplette Internet diesen Typen für einen nach dem Ende von *GTA 4* abgestürzten Niko Bellic hält, wollen wir genau das nicht so recht glauben – immerhin ging es dem virtuellen Serben am Ende des Vorgängers finanziell ziemlich gut. Uns erinnert der Penner im Video ohnehin viel mehr an Nikos Cousin Roman – ein Hallodri, dem wir die Auswirkungen der Wirtschaftskrise durchaus an den Hals wünschen.

DIESE TYPEN WÜNSCHEN WIR UNS

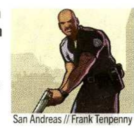
Keine Frage, Rockstar entwirft stets die schillerndsten Charaktere. So freuen wir uns jetzt schon auf die schrägen Figuren, die der Entwickler ins *GTA*-Universum einführen wird. Trotzdem fänden wir auch ein Wiedersehen mit alten Bekannten nicht schlecht. Uns schweben da vor allem diese drei vor:



GTA 4 // Bernie Crane

Wir erinnern uns an den wohl homosexuellsten Ex-Soldaten, dem wir je begegnet sind: Bernie. Dass der schrille Paradiesvogel auf Männer steht, brachte ihm schon eine Menge Ärger, uns aber mit „Hating the Haters" eine der coolsten *GTA*-Missionen bisher ein. Wir wollen ein Wiedersehen mit Bernie!

Korrupte Polizisten sind immer aufregend, wenn sie dann aber – zumindest im englischen Original – auch noch von Samuel L. Jackson synchronisiert werden, können wir vor Begeisterung kaum mehr an uns halten. Wir wollen Officer Frank Tenpenny zurück! Wie, er ist in *San Andreas* gestorben? Das ist in der Tat ziemlich blöd.



San Andreas // Frank Tenpenny



GTA 4 // Lola

Auch wenn sich viele Gerüchte darum ranken, ob das Lollipop-Mädchen aus *GTA 4* überhaupt im Spiel vorkam (Sie kam! Zumindest stand sie im Polizeicomputer), so lässt uns die Gute doch, seit wir sie zum ersten Mal gesehen haben, nicht mehr los. Sie verfolgt uns praktisch in unseren Träumen. In unseren feuchten Träumen.

JÜRGEN KRAUSS MEINT

„GTA ist traditionell eine Charakterfrage – und Rockstar zieht immer die besten Figuren aus der Schublade!"

Erfahrung mit der GTA-Reihe ▸ Seit mich *Grand Theft Auto 1* seinerzeit Unmengen an wertvoller Studiumszeit gekostet hat, hänge ich an der Nadel. Dabei stehe ich weniger auf die offene, riesige Spielwelt (die mir langsam wirklich schon zu groß und offen wird), sondern vielmehr auf das Verbrecherflair, die unverhohlene Geldgier und die wohl coolsten Charaktere der Spielegeschichte.

Mein Top-GTA ▸ Grand Theft Auto 2 | **Mein Flop-GTA ▸** GTA: Chinatown Wars



Im Grunde ist es mir ja komplett egal, ob Tommy Vercetti, Carl Johnson, Niko Bellic oder alle miteinander einen erneuten *GTA*-Auftritt spendiert bekommen – bei Rockstar muss man sich um spannende Charaktere in der Regel keine allzu großen Sorgen machen. Trotzdem, und da wage ich mich auf ganz dünnes Eis, gehe ich davon aus, dass wir eine Menge altbekannter Gesichter wiedersehen dürften – und vermutlich stecken in derartigen Begegnungen dann auch jede Menge großer und kleiner Überraschungen. Typisch Rockstar halt.

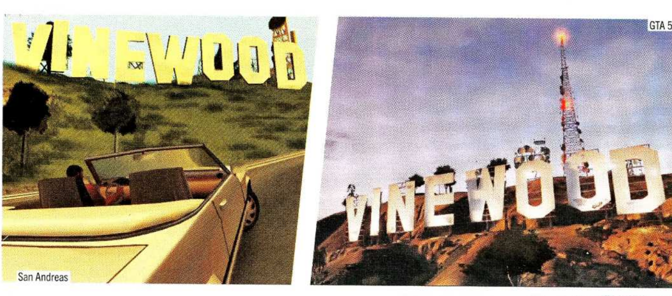
Die Handlung ist dabei für mich fast nebensächlich, zumindest sofern es wieder „nur" eine nett erzählte Verbrecherklamotte wird. Sollte hingegen der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass *GTA 5* den Spieler tatsächlich in die Haut eines Polizisten steckt, wird auch die Hintergrundgeschichte ganz plötzlich für mich spannend: Alles, was mit korrupten Polizeibeamten, das Gesetz „dehnenden" Agenten oder – mein Liebling in dieser Aufzählung – polizeilicher Willkür zu tun hat, scheint mir prädestiniert für das *GTA*-Universum!

Die Spielwelt

GTA 5 als *San Andreas 2* zu betiteln, ist zwar naheliegend, aber nur halb wahr.

STADT

Das von Rockstar veröffentlichte Filmchen sagt viel und lässt noch viel mehr offen. Bezüglich des Settings trauen wir uns aber eine ganz passable Einschätzung zu. Sicher ist, das sieht man auf nebenstehenden Bildern, dass Vinewood ein Revival feiern wird, ein aus *San Andreas* bekanntes Stadtviertel, das sich stark an Hollywood orientiert. Daraus ergibt sich die zugehörige Stadt Los Santos als Schauplatz, was viele, überwiegend selbst ernannte Analysten dazu verleitet, nicht von *GTA 5*, sondern von *GTA: San Andreas 2* zu sprechen. Ach ja: Rockstar hat außerdem in einem offiziellen Statement zugegegeben, dass es zurück nach Los Santos und dessen südkalifornische Umgebung geht. Überhaupt soll *GTA 5* das größte Spiel von Rockstar bis dato werden! Während Los Santos also sicher ist, stehen die früher schon besuchten Städte San Fierro (angelehnt an San Francisco) und Los Venturas (eine Hommage an Las Vegas) noch zur Diskussion – wir halten es jedoch für sehr wahrscheinlich, dass Rockstar sich das südliche Kalifornien zum Vorbild nimmt und statt der beiden Wackelkandidaten San Diego einbaut. Das könnte das auf einem Straßenschild im Trailer erwähnte Los Puerta sein.



San Andreas / GTA 5



Fotograf: gavinj1984

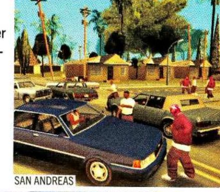

Die Skyline von Los Angeles

Dass Los Santos quasi ein virtuelles Los Angeles darstellt, ist kein großes Geheimnis. Vergleichen wir die Skyline aus dem Trailer (Bild unten) mit einem Foto der Innenstadt von L. A. (Bild links), so können wir gewisse Ähnlichkeiten kaum wegdiskutieren – aber das wollen wir ja auch gar nicht, die Stadt der Engel gibt als Spielschauplatz nämlich jede Menge her!



GTA 5

Wer an L. A. denkt, denkt oft an verruchte Stadtteile, wie zum Beispiel Compton. Im Trailer sehen wir auch einige fiese Ecken mit Schnapsläden, Obdachlosen und Prostituierten. Das ist alles vermutlich nicht nur schmuckes Beiwerk, in *San Andreas* jedenfalls waren solche Viertel regelmäßig Schauplatz bewaffneter Auseinandersetzungen zwischen Banden – woran der Spieler oft nicht unschuldig war.


SAN ANDREAS



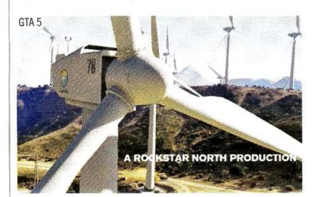
GTA 5



GTA 5 / Das Pier von Santa Monica

Eine markante Ecke im Trailer ist der Strand. Sofort hatten wir Venice Beach vor Augen – dort ist wie im Video alles voller Freiluftsportfanatiker, was der Gegend auch den Spitznamen „Muscle Beach" einbrachte. Wer genau hinschaut, entdeckt im Hintergrund außerdem eine Adaption des Santa Monica Piers, eines Vergnügungsparks auf einem Steg.

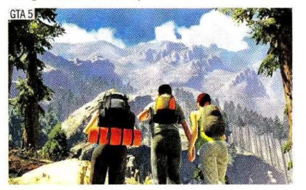
LAND



GTA 5

Wow! Ein Windrad! Wie spektakulär! Vor allem, wenn man bedenkt, dass es davon in Kalifornien einen ganzen Haufen gibt. Nein, im Ernst: Solch einen Windpark gab es auch in *San Andreas*, zwischen Los Santos und San Fierro. Was sagt uns das? Richtig, gar nichts, es verdeutlicht nur, dass wir es wohl nicht nur mit einer großen Stadt, sondern auch mit viel ländlichem Drumherum zu tun bekommen werden. Freude!

Sehr wahrscheinlich versteckt sich in dieser beachtlichen Ansammlung von Bergen der Mount Chiliad, die höchste Erhebung und einer der westlichsten Punkte im *San Andreas*'schen Kalifornien. Angenommen, dieser runderneuerte Steinklotz bietet ähnlich viel Spaß wie damals, dürfen wir uns auf Mountainbike-Rennen, Quad-Backflips von der Spitze, hanebüchene Downhill-Stunts mit dem Camper und anderen lustigen Kram freuen. Super!



GTA 5



GTA 5

Was hat denn das Flugzeug bei einer Aufzählung der ländlichen Vorzüge eines *GTA 5*-Kaliforniens zu suchen? Ganz einfach: Wo immer Flugzeuge sind, gibt es große Strecken zu überbrücken. Fast sicher also beschränkt sich die Spielwelt nicht auf Los Santos und die nähere Umgebung, sondern beherbergt außerdem mindestens eine zweite größere Stadt. Wieder San Fierro aka San Francisco oder Las Vegas aka Los Venturas? Oder doch eher ein virtuelles San Diego? Wer weiß …

FLUSS



GTA 5 / GTA 5

Hoffen wir mal, dass der im Trailer gezeigte Jetski nicht nur den Nebendarstellern vorbehalten ist – solche Wassermotorräder und andere Schwimmfahrzeuge gab es in der Serie immer wieder.



SAN ANDREAS

In *San Andreas* warf sich der Protagonist erstmals selbst in die Fluten – wir wären überrascht, wenn wir bei Teil 5 nicht auch schwimmen und tauchen könnten. Dabei würden wir uns aber wünschen, dass wir wie in *Saints Row: The Third* auf Knopfdruck ans Ufer zurückkehren – in den Vorgängern wurde uns das ewige Paddeln irgendwann langweilig.



SAN ANDREAS

CHRISTOPH SCHUSTER MEINT



„Dank Rockstar gehören Sandkästen nicht mehr nur auf Kinderspielplätze, sondern in jeden PC und jede Konsole!"

Erfahrung mit der GTA-Reihe ▸ Die ersten beiden *GTA*s weckten noch Erinnerungen an den geliebten Stadtteppich, der einst im Kinderzimmer lag und auf dem kleine Modellautos sich Verfolgungsjagden lieferten. Ebenso wie meine Wenigkeit wurde dann auch *GTA* immer erwachsener. In *Vice City* und *San Andreas* verbrachte ich mehrere Hundert Stunden und bereue keine davon! *GTA 4* war mir dann allerdings zu ernst …

Mein Top-GTA ▸ *GTA: Vice City* | **Mein Flop-GTA ▸** *GTA 4*

Die Spielwelten avancierten dank ihrer jeweils ganz eigenen Atmosphäre über die Jahre zur Attraktion der *GTA*-Titel. Und von *GTA: London* über *Vice City* bis *San Andreas* gaben gerade die Werke, die eine bestimmte Ära und ein Stück Zeitgeschichte abbildeten, für mich die stärksten Serienvertreter ab. Dementsprechend bin ich natürlich etwas enttäuscht, dass Rockstar die Vergangenheit hinter sich lässt und sich nach Teil 4 erneut dem schnöden Hier und Jetzt widmet. Wenn ich mich allerdings schon auf die Gegenwart einlassen muss, dann doch bitte in Los Angeles alias Los Santos. Denn während in Liberty City ständig Regen und graue Tristesse regieren, bringt Kalifornien wieder Sonnenschein und Lebensfreude auf den Bildschirm. So eine Welt erkunde ich einfach viel lieber, da fühle ich mich wohl und verblödle gern meine kostbare Freizeit. Außerdem sind die Menschen an der Westküste deutlich interessanter und cooler als das ständig gestresste und ausgebrannte Volk von Big Apple. Deshalb: Beide Daumen hoch für die Schauplatzwahl von Teil 5.

Fahrzeuge, Aktivitäten & Missionen

Was gibt es in der Welt von *GTA 5* zu tun? Wir sammeln alle Hinweise!

Beginnen wir mit dem Offensichtlichen: Auch *Grand Theft Auto 5* wird wieder eine lineare Geschichte erzählen, die den Spieler durch mehrere vorgegebene Missionen führt. Zudem greift Rockstar den Mehrspielermodus des Vorgängers auf und erweitert ihn um eine bislang unbekannte Anzahl von Modi. Doch darüber hinaus wird auch der fünfte Teil wieder eine virtuelle Welt simulieren, in welcher der Spieler sich abseits des Hauptpfads mit jeder Menge Nebensächlichkeiten beschäftigen kann. Da die Entwickler durchblicken ließen, dass sich ihr neues Spiel wieder mehr an den Freiheiten von *Grand Theft Auto: San Andreas* orientieren soll, rechnen wir mit zahlreichen bekannten und neuen Minispielen, sportlichen Aktivitäten und Freizeitbeschäftigungen. Deren Auswirkungen auf das Spielerlebnis dürften serientypisch gering sein, aber sie sorgen dafür, dass die Welt realistischer und lebendiger erscheint. Bislang ungeklärt ist, wie weit sich der eigene Charakter individuell gestalten lässt. Auch in dieser Beziehung bot *San Andreas* die meisten Optionen, denn dort bestimmte der Spieler neben der Kleidung auch den Haarschnitt des Helden, verpasste ihm Tattoos und beeinflusste durch den Verzehr von Fastfood sowie das Training in Fitnesscentern seine körperliche Verfassung. Doch egal, ob ein derart in die Tiefe gehendes Charaktersystem zum Einsatz kommt oder sich Rockstar etwas völlig Neues einfallen lässt: Auch in *GTA 5* wird es wieder jede Menge zu tun geben. **PB**

MIT DIESEN VEHIKELN BEREIST MAN DIE WELT VON GTA 5



Der Trailer enthüllte ein Autonarren-Feature mit einem zu vernachlässigenden Nutzwert: Bestimmte Karossen erlauben das lässige Ein- und Ausfahren des Verdecks. Ob bei hochgeklapptem Dach der Schutz vor Kugeln steigt, die uns von hinten um die Ohren pfeifen? Wohl kaum. Dafür erhöht sich aber bestimmt unser Coolness-Faktor, wenn wir im offenen Wagen durch die Stadt cruisen.

Die *GTA*-Serie ist bekannt dafür, dass in ihren virtuellen Städten hunderte Karren dutzender verschiedener Marken herumkurven. Bereits im Trailer sind verschiedenste Sportwagen zu sehen, deren Aussehen an reale Modelle angelehnt ist. Die spannendste Frage beantwortet das Video aber noch nicht: die nach der Fahrphysik. Die war in den Vorgängern stets schwammig.



Eine Selbstverständlichkeit in *GTA*-Spielen: Auf dem Sitz heulender Feuerstühle durch enge Gassen rasen und riskante Wheelies absolvieren. Bislang haben wir nur einen einzigen Blick auf ein gelbes Rennmotorrad erhascht. Doch angesichts der Serienvergangenheit dürfte es als sicher gelten, dass *Grand Theft Auto 5* die unterschiedlichsten Vorlieben von Freunden zweirädriger Rasereien bedient. Das heißt: Chopper, Mofas und Harleys – alles dabei.

GTA 5

FLUGZEUGE & HELIKOPTER

Abheben und die virtuelle Metropole von oben bewundern: *GTA 5* bietet neben fahrbaren Untersätzen auch solche Vehikel, die nicht nur bei Beschuss in die Luft gehen. Polizeihubschrauber lassen sich für einen Ausflug in die Wolken stibitzen; wer sich umsieht, entdeckt auch zivile Helis und Kampfhubschrauber des Militärs. Darüber hinaus darf der Spieler ins Cockpit von Linienflugzeugen und Düsenjets steigen – da brennt die Luft! Wir hoffen aber inständig, dass sich die Flugvehikel eingängiger steuern als in den Vorgängern.

DAS MACHT MAN NEBENBEI



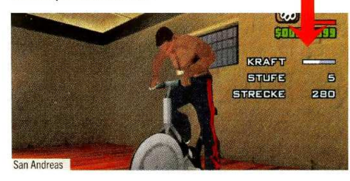
Golf könnte das aus *GTA 4* bekannte Bowling als Freizeitvertreib Nummer eins ablösen. Wir rechnen darüber hinaus noch mit weiteren Minispielen und Nebenbeschäftigungen, welche die Welt lebendig wirken lassen. Der Trailer enthält unter anderem Hinweise auf Yoga, Jogging, Bergsteigen und Camping. Ob der Spieler diese Aktivitäten wie in *GTA 4* innerhalb eines festen Freundeskreises erlebt, ist noch unbekannt.

GTA 5

Solche Immobilien darf der Spieler vermutlich wieder erwerben und in der Garage seine Fahrzeuge verstauen.



Unscheinbare Werbeschilder im Trailer deuten bereits an, dass die Spielfigur wie in *San Andreas* wieder Burger futtern (oben) und die angefressen Pfunde anschließend im Fitnesscenter abstrampeln kann (unten).



DAMIT VERDIENT MAN GELD



Gewalttätige Inbesitznahme fremden Eigentums unter Zuhilfenahme entsicherter Schnellfeuerwaffen war schon immer ein Grundpfeiler der *Grand Theft Auto*-Action. Auch Teil 5 wird kampfbetonte Aufträge bieten; bisher war ein Banküberfall zu sehen, bei dem sich Held und Kumpanen als Reinigungskräfte verkleiden. Eine ähnliche Mission gab es bereits in *Vice City* und *GTA 4*. Doch Rockstar schreibt Abwechslung groß, weshalb wir fest mit Missionen rechnen, die von der bewährten Formel abweichen. Eine Szene im Video zeigte etwa einen Doppeldecker, der Schädlingsbekämpfungsmittel auf einem Weinberg verteilt – die unten stehenden Immigrantenarbeiter kriegen die volle Ladung ab. Vielleicht ist es im fertigen Spiel der Protagonist, der das Flugzeug steuert.

DAS WÜNSCHEN WIR UNS NOCH



Das Mile-High-Club-Hochhaus (links) gab es schon in *GTA: San Andreas* – zumindest dem Aussehen nach. Von dort ließen sich besonders spektakuläre Fallschirmsprünge starten – hoffentlich gehört auch in Teil fünf der Fallschirm zur Ausrüstung des Helden.



Wir haben ganz genau hingeschaut und im Trailer einen Hund entdeckt – bedeutet das, dass sich der Spieler in *GTA 5* Haustiere hält? So ein Kampfhund als Gefechtspartner wäre klasse.



San Andreas bot mehr Minispiele und Nebenbeschäftigungen als jeder andere *GTA*-Teil. Wie cool wäre es, wenn wir auch in *GTA 5* wieder Billard spielen oder das Tanzbein schwingen dürften?

PETER BATHGE MEINT

„Eine große Welt reicht nicht, sie muss auch mit Leben gefüllt sein – Rockstar versteht das besser als jeder andere."



Erfahrung mit der GTA-Reihe ▸ Im guten alten *GTA 2* habe ich wochenlang aus der Vogelperspektive kleine Pixelmenschen mit der Elektroknarre gebrutzelt und bin mit dem Panzer durch die Straßen gewalzt. Die 3D-Nachfolger habe ich anschließend verschlungen wie Israeliten das Manna in der Wüste – jedes Mal gab es so viel zu tun, so viel zu erleben, dass ich stets aufs Neue stundenlang vor dem Bildschirm verharrte.

Mein Top-GTA ▸ *Grand Theft Auto: San Andreas* | **Mein Flop-GTA ▸** *Grand Theft Auto 4: The Lost and Damned*

Die *GTA*-Serie hat das Open-World-Genre begründet und brilliert darin, ihre atmosphärischen Städte mit Leben, Missionen und Nebenbeschäftigungen zu füllen. Die virtuellen Welten fühlen sich nicht so leer an wie die von *Mafia 2* und die Zerstreuungsmöglichkeiten abseits der Geschichte sorgen für jede Menge Unterhaltung. Während *Grand Theft Auto 4* die Zahl an Minispielen und Nebenbeschäftigungen im Vergleich zum Vorgänger verringerte, verspricht der fünfte Teil eine Rückkehr zu *San Andreas*-Tugenden. Ja, ich will mit meinem Charakter golfen gehen, Yoga machen, bergsteigen und im Fitnessstudio ranklotzen – solange es optional ist und mich das Spiel nicht ständig dazu zwingt. In puncto Vehikelauswahl und Missionsdesign bin ich ohnehin guter Dinge: Da hat Rockstar bislang immer ein sehr glückliches Händchen bewiesen und es sieht so aus, als würde sich das bei Teil 5 nicht ändern.

Technik

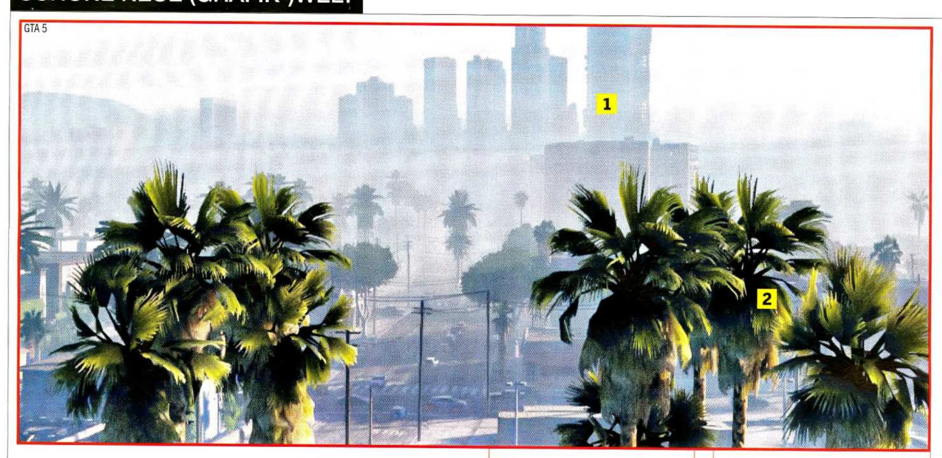
Teil 5 wird das schönste *GTA* aller Zeiten. Wir zeigen im Detail auf, warum!

Das Herz von *Grand Theft Auto 5* hört auf den Namen Rage. Damit ist aber nicht der Ego-Shooter von id Software gemeint, sondern die gleichnamige Grafik-Engine, eine Eigenentwicklung von Rockstar. Die Technologie kam bereits im vierten Serienteil sowie in *Red Dead Redemption* zum Einsatz und hat für ihren neuesten Auftritt offensichtlich einige Verbesserungen erfahren. Zwar fehlt der Quantensprung, der zwischen *Grand Theft Auto: San Andreas* und *Grand Theft Auto 4* zusammen mit dem Wechsel auf die aktuelle Konsolengeneration stattfand. Doch die verbesserten Lichteffekte, die größere Weitsicht und die noch flüssigeren Animationen machen aus *Grand Theft Auto 5* dennoch ein ausgenommen hübsches Spiel.

Erneut eine Ruckelorgie?

Fraglich ist indes noch, ob Rockstar neben den technischen Merkmalen auch an der Performance der Engine gefeilt hat. Bereits die Konsolenversionen von Teil 4 litten unter erkennbaren Rucklern und die berüchtigte ungepatche PC-Fassung des Spiels war sogar ohne einen absoluten High-End-Rechner nahezu unspielbar. Apropos PC-Fassung: Für die Computeradaption wünschen wir uns diesmal eine weniger umständliche Installation und Registrierung als bei *Grand Theft Auto 4*. Ungern verzichten würden wir jedoch auf die Aufnahme- und Schnittmöglichkeiten von Videomaterial. Denn dank dieses Features entstanden beim Vorgänger zahlreiche witzige und mitreißende Fan-Filme auf Basis der Engine. **PB**

SCHÖNE NEUE (GRAFIK-)WELT



1 Auch Schmutz kann hübsch sein: Über der virtuellen Abwandlung der US-Großstadt Los Angeles schwebt wie in der Realität ein grauer Smogschleier, gespeist aus den Auspuffrohren Abertausender Pkw. Dieser ferne Schimmer aus Rußpartikeln verdeckt die Sicht auf entfernte Gebäude und Landschaftsmerkmale – normalerweise ist es für die Engine kein Problem, solch eine Weitsicht darzustellen.

2 Grafikfetischisten atmen auf: Vorbei sind die Zeiten hässlicher Bäume und Blätter, die sich zusammen mit der Kameraperspektive drehen! Die Darstellung authentischer Vegetation ist eine der Stärken von *Grand Theft Auto 5*. An den Palmen lassen sich etwa die einzelnen Zacken der Blätter abzählen und am Stamm sind kleinste Vertiefungen zu erkennen.

GTA 5

Die sensationellen Lichteffekte sorgten bereits im Trailer für eine stimmige Atmosphäre; die Welt wirkt dadurch glaubwürdig und lebensecht. Der Sonnenuntergang am Santa Monica Pier hat es uns besonders angetan; hier lässt die Rage-Engine ihre Muskeln spielen und beweist, dass sich Rockstar nicht auf den technischen Fortschritten des vierten Serienteils ausruht.



Partikeleffekte, Feuer und Rauch machen einen großartigen Eindruck. In *Grand Theft Auto 4* wirkten manche Explosionen eher wie gemalt denn wie berechnet; für den fünften Teil hat sich Rockstar für eine wirklichkeitsgetreuere Darstellung entschieden.

GTA 5-GRAFIK SCHON HEUTE


GTA 4

PC-Spieler genießen seit einer Weile *Grand Theft Auto 4* in einer grafischen Qualität, die der des fünften Teils in keiner Weise nachsteht. Dafür sorgt die IcEnhancer-Mod des französischen Hobby-Entwicklers IcE La Glace. Das Programm überarbeitet Beleuchtung und Texturen des ursprünglichen Spiels und beschert Nutzern besonders schicke Fahrzeugmodelle. Download und Infos auf: www.icelaglace.com


San Andreas

Auch für das mittlerweile sechs Jahre alte *Grand Theft Auto: San Andreas* existieren Grafikmods. Die schönsten Ergebnisse erzielen PC-Besitzer mit der Direct-X-10-Mod von Rikintosh. Diese möbelt die alte Engine des Action-Adventures kräftig auf und verpasst der Spielwelt unter anderem neue Effekte wie Screen Space Ambient Occlusion, Depth of Field und neueste Shader. Gegen kantige Polygonobjekte und matschige Vegetationstexturen kann die Modifikation zwar ebenfalls nichts unternehmen, doch dank der überarbeiteten Lichtstimmung wirkt *San Andreas* optisch fast wie ein komplett anderes Spiel. Download und Infos auf: www.moddb.com/mods/gta-sa-in-dx10

SAGENHAFTE WEITSICHT


GTA 5

Die Illusion einer riesigen Welt ist in *Grand Theft Auto 5* keine: Die Stadt und ihre Umgebung besitzen offensichtlich tatsächlich gewaltige Ausmaße. Und das Beste: Der Spieler sieht dank einer überragenden Weitsicht von einem Ende der Stadt bis zur anderen. Wie von der Serie gewohnt ist dabei jeder Punkt, der einem ins Auge springt, zu Fuß, im Auto oder per Flugzeug auch erreichbar.


GTA 5

Auch aus der Luft kann der Spieler kilometerweit in alle Richtungen blicken. Aus dem Cockpit dieses Privatjets beispielsweise sind sogar die umgebenden Berggipfel zu erkennen, die der Sonnenuntergang in rotgoldenes Licht taucht.

EDLE ANIMATIONEN

Es sieht nach einer kleinen Sache aus, doch tatsächlich ist das Händchenhalten der Bergsteiger ein Triumph moderner Animationstechnik. Auch bei *GTA 5* kommt die Euphoria-Engine zum Einsatz, die im Vorgänger ihre Arbeit verrichtete und die auch für die flüssigen Bewegungen in *Max Payne 3* verantwortlich ist.

Bewegungsabläufe sehen in *GTA 5* so geschmeidig wie in keinem anderen Spiel der Serie aus. Der Schlag eines Golfers oder die Körperhaltung eines Joggers wirken dank Euphoria extrem realistisch und wie aus einem Guss. Ein Pluspunkt für die Atmosphäre.


GTA 5

THORSTEN KÜCHLER MEINT

„Das Spiel wird höchstens gut aussehen und (zumindest auf den Konsolen) ruckeln – aber das macht mir nichts aus!“

Erfahrung mit der GTA-Reihe ▸ Bis zu *GTA 4* hat mich die Gangster-Serie komplett kalt gelassen – das war mir alles zu viel Anarchie und zu wenig Spielerführung. Spätestens seit dem famosen *Gay Tony* bin ich aber ein großer Fan von Rockstars Open-World-Action.

Mein Top-GTA ▸ *The Ballad of Gay Tony* | **Mein Flop-GTA** ▸ *GTA: San Andreas*





Ich erinnere mich noch gut an den ersten Trailer zu *GTA 4*: Der sah für damalige Verhältnisse brillant aus, viele sprachen gar von einer grafischen Revolution. Das fertige Spiel war dann weniger beeindruckend: Auf Konsole ruckelig, auf dem PC eine Bug-Katastrophe – das hatten sich die Fans anders vorgestellt. Bei *GTA 5* bin ich dementsprechend skeptisch, was die technische Güte angeht – zumal es auf der gleichen Konsolengeneration herauskommen soll wie sein Vorgänger. Selbst Rockstar kann keine Wunderdinge vollbringen und bei der PS3 eine Art Nachbrenner zünden. Auf dem PC dürfte das Spiel dann nicht viel besser aussehen – schließlich handelt es sich abermals „nur“ um eine Portierung. Nicht falsch verstehen: *GTA 5* wird sicher kein hässlicher Titel und wird grandiose Animationen bieten, aber man sollte keinen technischen Meilenstein erwarten – den brauche ich angesichts des genialen Spielprinzips aber ohnehin nicht.

Gags und Eastereggs

Die Rockstar-Autoren arbeiten mit einer gewohnt spitzen Feder! Bereits im Trailer gibt es zahlreiche witzige und fiese Details zu entdecken!

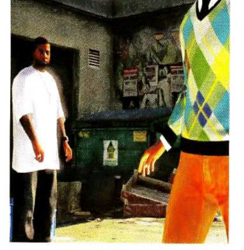
STETS AM PULS DER ZEIT!

Die *GTA*-Reihe hat sich seit dem ersten Spiel Ende 1997 stark gewandelt. Aus einem Actionspiel mit Minimal-Optik wurde ein Gangster-Epos mit realistischer Atmosphäre und enormen Freiheiten. Doch eines bleibt immer gleich: Die Entwickler von Rockstar verspotten die heutige Gesellschaft und aktuelle Themen, wo es nur geht. Und seit *San Andreas* hat sich im US-Bundesstaat Kalifornien – dem eindeutigen Vorbild für die Spielwelt – einiges getan. Kalifornien ist pleite, ein österreichischer Schauspieler war lange Zeit Gouverneur und die Arbeitslosigkeit ist auf Rekordniveau. Logisch, dass sich die Rockstar-Autoren mit Begeisterung auf diese Themen stürzen!





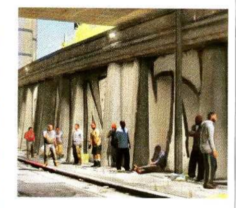
Die Immobilienkrise in den USA ist eine gewaltige finanzielle Katastrophe. Hausbesitzer überall in den USA verkaufen ihre Häuser oder werden zwangsenteignet. Auch „ganz normale" Bürger sind plötzlich obdachlos.



Die kurze Szene mit dem Dealer am Straßenrand und der lockeren „Nein, danke!"-Geste des Passanten zeigt: Wieder einmal wird es um die Drogenszene gehen. Das war allerdings bisher in jedem *GTA* der Fall.



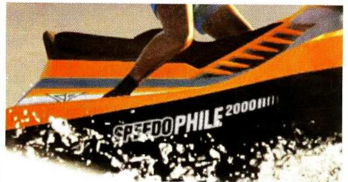
Auch Leute mit Arbeit leben mehr und mehr in Armut. Billiges Bier, Glücksspiel und Prostitution sind Symptome dieser Entwicklung. Die Rockstar-Jungs fangen das prima in dieser kurzen Szene ein!



In Kalifornien ist nicht nur Arbeitslosigkeit ein Problem, sondern auch der illegale Arbeitsmarkt der Einwanderer. Immigranten, meist aus Südamerika und oft illegal im Land, warten am Straßenrand auf jemanden, der sie als Tagelöhner benötigt. Das ist ein Dasein ohne Rechte und ohne Sicherheit und damit ein heißes Thema für *GTA 5*!

NIEMALS UM EINEN GAG VERLEGEN!

Der *GTA*-Humor besteht nicht nur aus bitterböser Satire, sondern auch aus geradlinigen Gags und Comedy. Da wären etwa die lokalen Radiosender, von denen wir erneut brillant-bizarre Unterhaltung erwarten. Und da wären die vielen kleinen Gags im Hintergrund – die Namen von Produkten und Geschäften oder die Werbeslogans diverser Firmen. Wer genau hinschaut, kann hier enorm viel entdecken!



Ein angenehm stumpfer Wortwitz, auf den englischen Begriff für pädophil abzielend.



Ein schöner Slogan für Mikrowellenburger. Macht es „ping", speist man wie ein König. Igitt!



Ebola Cola kommt in *GTA* immer wieder mal vor. Schöne Idee, mit dem „ansteckenden Geschmack"!

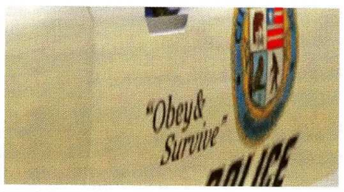




Die Post von San Andreas scheint einen miesen Ruf zu haben. „Wir versuchen, nix zu verlieren" steht da auf dem Postlaster geschrieben!



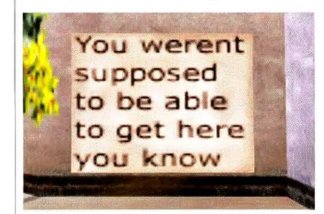
Dieser Kammerjäger steht für das „FU" (Fuck you!) in „fumigate" (ausräuchern). Herrlich flach!

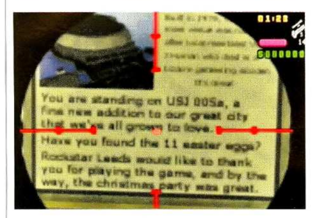


Fieses Detail auf der Tür eines Polizeiwagens: Aus dem realen „Dienen & Schützen" wird in *GTA 5* „Gehorchen & Überleben"!

WO SIND DIE EASTEREGGS VERSTECKT?

Wir konnten schon im Trailer zynische Anspielungen auf aktuelle Gesellschaftszustände und einige stumpfe Gags ausmachen. Doch erst im fertigen Spiel werden wir die Chance haben, echte Eastereggs zu finden. Gemeint sind gut versteckte Überraschungen, die ein Großteil der Zocker von sich aus nie finden wird. Wir freuen uns bereits darauf, den Dingern auf die Spur zu kommen und schwelgen bis dahin in Erinnerungen an Eastereggs der vergangenen Spiele!





In den ersten 3D-Teilen der Reihe gab es einige Gassen und Hinterhöfe, in die Spieler eigentlich nicht gelangen sollten. Dort brachte das Entwicklerteam entsprechende Schilder an.





Eine gewisse Penis-Fixierung müssen wir definitiv feststellen!



Eigenlob in Form eines Swimmingpools!



Das beste Easteregg in *GTA 4*: Das pochende Herz in der Statue of Happiness.



ES GRÜNT SO GRÜN ...

Es wird zwar im Trailer nicht angedeutet, doch eine mächtige neue Entwicklung in Kalifornien ist der legale Handel mit Marihuana. Das Zeug darf dort angebaut und als Medikament verkauft werden. Logisch, dass diese Regelung ausgenutzt wird. Am Strand von Santa Monica wirbt etwa der „Kush Doktor" Kunden an und garantiert das Ausstellen von Rezepten. Das ist fast schon Realsatire. Wetten, das Thema wird auch in *Grand Theft Auto 5* behandelt?



Tief einatmen: Marihuana ist in Kalifornien legal, wenn es ärztlich verschrieben wird. Das führt dann zu solch dubiosen Medizinern!

SEBASTIAN STANGE MEINT

„Vom fünften Grand Theft Auto erwarte ich mir einen bissigeren Satire-Ton, als es bereits bei GTA 4 der Fall war."

Erfahrung mit der GTA-Reihe ▸ Ich hatte sie alle. Von vorne bis hinten. Ich rede natürlich von der *GTA*-Serie, denn ich habe bisher keinen einzigen Teil ausgelassen. Warum mir *San Andreas* nicht gefiel, erläutere ich weiter unten.

Mein Top-GTA ▸ GTA 3 | **Mein Flop-GTA ▸** GTA: San Andreas

Na da schau an, der feine Herr Stange mag also *GTA: San Andreas* nicht – die Vorlage zu *Grand Theft Auto 5*! Das tue ich in der Tat nicht. Mir war *San Andreas* zu groß, zu umfangreich und zu zeitintensiv. Was ich bis jetzt von Teil 5 gesehen habe, macht aber definitiv Lust auf mehr. Ich liebe die extreme Detaildichte der Spielwelt und freue mich bereits, mich völlig darin zu verlieren. Und ich finde es klasse, dass man nach Kalifornien zurückkehrt, den Wandel der letzten Jahre sowie aktuelle Probleme ins Visier nimmt. *Grand Theft Auto 4* war bereits eine exzellente Satire. Vom Nachfolger erwarte ich einen noch bissigeren Ton!



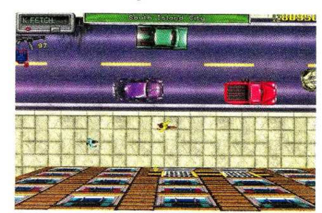
GTA: Die History der Reihe

15 Jahre *Grand Theft Auto*: Kaum eine Serie hat die Spielewelt so geprägt. Wir gehen auf Software-Zeitreise und stellen alle Teile vor!

Grand Theft Auto ist eines der beliebtesten, erfolgreichsten und einflussreichsten Spiele-Franchises überhaupt: Vom ersten 2D-Teil aus dem Jahr 1997 bis zum kommenden *GTA V* hat die Reihe seit ihrem Bestehen eine furiose Evolution hingelegt, mit *GTA III* mal nebenbei das Open-World-Genre erfunden und die Popkultur beeinflusst wie keine zweite Spieleserie. Auch heftige Kontroversen aufgrund der Sex- und Gewaltinhalte vieler *GTA*-Spiele haben in der Vergangenheit immer wieder für reichlich Aufregung und Diskussionen gesorgt. Grund genug für uns, noch einmal alle bisherigen Teile im Detail zu beleuchten – inklusive Add-ons, Download-Erweiterungen sowie Handheld- und Mobile-Versionen. **BPF**

Grand Theft Auto

Systeme: PC, PlayStation, Game Boy Color
Erschienen: 1997 (PC, PlayStation), 1999 (Game Boy Color)
Entwickler: DMA Design



Wissenswertes:
- Der Arbeitstitel war *Race 'n Chase.*
- Die ursprünglich geplanten Umsetzungen für Segas glücklose Saturn-Konsole sowie für das Nintendo 64 wurden wieder eingestampft.
- Die PC-Fassung wird von Rockstar Games inzwischen kostenlos auf www.rockstargames.com/classics zum Download angeboten.

Noch bevor Rockstar Games den vor allem durch die *Lemmings*-Spiele bekannt gewordenen schottischen Entwickler DMA Design im Jahr 1999 akquiriert, veröffentlicht dieser 1997 über BMG Interactive das erste *Grand Theft Auto* für PlayStation und PC. Noch ahnt niemand, welchen Meilenstein DMA Design damit auf die Beine gestellt hat. Denn das erste *GTA* betritt mit seiner spritzigen Mischung aus Action-, Rennspiel und Großstadtsimulation in Verbindung mit viel spielerischer Freiheit und der Möglichkeit, Autos und Motorräder zu stehlen, Neuland. Die zweidimensionale Vogelperspektive ist optisch allerdings schon damals mehr zweckmäßig als spektakulär – von echtem 3D konnte man seinerzeit nur träumen. Trotzdem findet das Spiel aufgrund der hervorragenden Missionen, die man erhält, wenn man Anrufe an einer Telefonzelle annimmt oder in am Straßenrand geparkte Autos einsteigt, zahlreiche begeisterte Anhänger. Ob das Stehlen und Zerstören von Fahrzeugen, das Eliminieren bestimmter Gegner oder die Sprengung eines Polizeireviers per Tanklaster – die Aufträge sind unkonventionell, voller Anarchie und spielerisch herausfordernd. Im Gegensatz zu den späteren 3D-Teilen gibt es noch keine Zwischensequenzen: Die Missionen, die der Spieler in den fiktiven und in späteren Teilen wieder auftauchenden Metropolen Liberty City, Vice City und San Andreas absolviert, werden einem via Textnachricht mitgeteilt, die am unteren Bildschirmrand erscheint. Mit dabei sind aber schon frühe Varianten der Radiosender, die in den heutigen Teilen enorme musikalische Vielfalt garantieren. Zwei Jahre nach den „großen" Versionen erschien eine von den Tarantula Studios programmierte Portierung für den Game Boy Color, die allerdings vor allem unter Steuerungsschwächen litt.

Grand Theft Auto: London 1969

Systeme: PlayStation, PC
Erschienen: 1998
Entwickler: DMA Design



Wissenswertes:
- Zum Spielen der Erweiterung war der Besitz von *Grand Theft Auto* erforderlich, das zuerst ins Laufwerk eingelegt werden musste.
- Das einzige *GTA*-Spiel, das in einer real existierenden Stadt angesiedelt ist
- Wurde in Deutschland aufgrund von „Gewaltverherrlichung" erst ab 18 Jahren freigegeben
- Der Protagonist hört auf den Namen „Sid Vacant" – eine Anspielung auf den 1979 verstorbenen Bassisten Sid Vicious der englischen Punkrockband Sex Pistols sowie deren Song „Pretty Vacant".

Die Erweiterung zu *GTA* widmet sich voll und ganz Englands Hauptstadt London. Spielerisch nahezu identisch mit dem Haupttitel, führt *London 1969* 30 neue Fahrzeuge, 32 neue Missionen sowie kurze Cutscenes zwischen den einzelnen Kapiteln ein. Kulturelle und historische London-Referenzen, das Auftreten eines an den britischen Superagenten James Bond erinnernden Charakters und der massive Einsatz des typischen Cockney-Slangs machen das Add-on vor allem für England-Fans zu einem Riesenspaß.

Grand Theft Auto: London 1961

Systeme: PC
Erschienen: 1998
Entwickler: DMA Design



Wissenswertes:
- Erschien exklusiv für den PC

Ausschließlich für den PC erscheint 1998 mit *GTA: London 1961* ein kleines Add-on zu *Grand Theft Auto*: Besitzer der Original-Version können sich die Erweiterung kostenlos von der Spielewebseite herunterladen und freuen sich über neue Missionen, 22 frische Fahrzeuge, eine Zwischensequenz sowie eine neue Karte für den Mehrspielermodus, die auf der englischen Stadt Manchester basiert.

Grand Theft Auto II

Systeme: PlayStation, PC, Game Boy Color, Dreamcast
Erschienen: 1999 (PlayStation, PC), 2000 (Game Boy Color, Dreamcast)
Entwickler: DMA Design



Wissenswertes:
- Wie schon im ersten Teil gab es einen saftigen Geldbonus, wenn man mit Vollgas über eine Gruppe Hippies donnerte.
- Genau wie beim Vorgänger gibt's die PC-Version kostenlos auf der Rockstar-Webseite.

Der Nachfolger des Überraschungshits setzt 1999 das eigentliche Spielprinzip auf PC und PlayStation ohne Veränderungen fort, sieht

dank neuer Explosionseffekte, stimmiger Beleuchtung und mehr Details aber um einiges besser aus als sein Vorgänger. Trotz der immer noch eingesetzten Vogelperspektive ist *GTA II* ein dreidimensionales Spiel; so wurden etwa die Autos in 3D modelliert und anschließend in die *GTA*-Engine integriert. Beim Setting entscheidet sich DMA Design für eine deutlich düstere Umgebung sowie ein Zukunftsszenario, das im Jahr 2013 spielt. Großkonzerne und Organisiertes Verbrechen beherrschen die Welt, und auch in der Stadt Anywhere City bekriegen sich verschiedene Gangs wie die Zaibatsu Corporation, Loonies, Yakuza, SRS Scientists, Rednecks, Kovski und Hare Krishna. Pro Distrikt gibt es drei konkurrierende Banden – der Spieler entscheidet selbst, für welche er arbeiten möchte. Das „Respekt-O-Meter" zeigt einem an, wie beliebt man bei der entsprechenden Gruppierung ist, was direkten Einfluss auf die Vergabe von bezahlten Aufträgen nimmt. Fällt man bei einer Partei in Ungnade, wird man von den feindlichen Bandenmitgliedern attackiert. *GTA II* ist genauso motivierend wie der Erstling, beschert den Fans kleine, aber feine Verbesserungen – etwa den Ausbau der Radiosender sowie einen dynamisch reagierenden Polizeifunk – und bietet wieder den typischen Humor sowie tonnenweise Spielwitz. Während die Dreamcast-Portierung aus dem Jahr 2000 überzeugen konnte, fiel die Version für den Game Boy Color wieder etwas ab – das träge Handheld-Handling machte das coole Feeling der Heimfassungen zunichte.

Grand Theft Auto III

Systeme: PS2, PC, Xbox, Macintosh, iPhone/iPod Touch, iPad, Smartphones
Erschienen: 2001 (PS2), 2002 (PC), 2003 (Xbox), 2011 (Macintosh, iPhone/iPod Touch, iPad, Smartphones)
Entwickler: DMA Design



Wissenswertes:

- Die deutschsprachigen Versionen wurden stark zensiert: Blut fehlt genauso wie abgetrennte Körperteile, Fußgänger verlieren nach ihrem Tod kein Geld und auf am Boden liegende Passanten kann der Spieler nicht eintreten. Auch die berüchtigten „Rampages" fehlten.
- Dennoch gab es einen Trick, das Spiel in der „bloody" Variante zu zocken: Man musste lediglich die Spracheinstellungen auf PS2 oder PC sowie im *GTA III*-Menü auf Englisch stellen.
- Wurde in Australien vorübergehend aus dem Handel genommen, um neu eingestuft zu werden. Stein des Anstoßes: die Möglichkeit des Spielers, Prostituierte mit in seinen Wagen zu nehmen und mit diesen an einem abgelegenen Ort Sex zu haben, was sich im Spiel aber optisch lediglich durch Wackeln des Autos äußerte. Eine eigens für Australien modifizierte Version, in der dieses Feature herausgenommen wurde, erschien nachträglich.
- Die japanische Version wurde 2005, zwei Jahre nach Erscheinen, indiziert. Begründung: gewaltverherrlichend.
- Bestverkauftes Videospiel des Jahres 2001
- Eine ursprüngliche Version des Spiels setzte auf Cel-Shading-Grafik.
- Aufgrund des Terroranschlags auf das World Trade Center in New York am 11. September 2001 verschob Rockstar Games den Erscheinungstermin und nahm einige Änderungen im Spiel vor.
- Die Grafikauflösung der PS2-Version ist entgegen vielen Annahmen höher als im PC-Pendant.
- Das erste britische Spiel, das einen „ELSPA Diamond Million Seller Award" abstaubte.
- Der Soundschnipsel „1000 Chestnut" im Polizeifunk wurde der *Dirty Harry*-Fortsetzung *The Enforcer* entliehen.
- Anstatt der fiktiven Metropole Liberty City war ursprünglich New York als Schauplatz geplant – diese Idee verwarf Rockstar allerdings schon früh.
- Im Dezember 2011 erscheint eine Neuauflage für iPhone/iPod Touch, iPad und Smartphones. Zudem ist im US-Store von Apple eine Macintosh-Portierung erhältlich.

Mit *GTA III* beginnt 2001 ein neues Spielezeitalter: Unter der Flagge von Rockstar Games erschafft DMA Design (das kurze Zeit später erst in Rockstar Studios, dann in Rockstar North umbenannt wird) eines der wichtigsten Computerspiele aller Zeiten. Die Entwickler verfrachten die bekannte Spielmechanik aus den 2D-Vorgängern in eine riesige, frei begeh- und befahrbare dreidimensionale Welt. Und was man hier alles erlebt, das ist bis dato einzigartig: Mit dem (zu diesem Zeitpunkt noch namenlosen) Hauptdarsteller lässt man in der stark an New York angelehnten Millionen-Stadt Liberty City die Waffen sprechen, erkundet nach Lust und Laune das Open-World-Szenario und wird von packenden Missionen, reichlich Humor und der stilsicheren Inszenierung blendend unterhalten. Liberty City besteht dabei aus drei Inseln, die im Spielverlauf nach und nach freigeschaltet werden. Erstmals kann man neben den 50 Automodellen auch Boote und ein kleines Flugzeug nutzen. Motorräder existieren ebenso wenig wie im Vorgänger, obwohl es diese im ersten Teil noch gab. In welcher Reihenfolge man die Aufträge absolviert, bleibt einem größtenteils selbst überlassen. Die Story um die verschiedenen Gangs, darunter das Kolumbianische Kartell, die Mafia-Familie Leone oder die Diablos, lehnt sich an Gangsterfilm-Klassiker à la *Der Pate* an. Neben der lebendigen Stadt nebst flanierenden Passanten und umherkurvenden Autos tragen die neun verschiedenen Radiosender zum einzigartigen *GTA*-Flair bei: Schaltet der Spieler beispielsweise „Flashback FM" ein, lauscht er Songs aus dem Film *Scarface*, während ihm „Double Clef FM" Klassik und Stücke der Opern von Verdi serviert. In der PC-Version ist es zudem erstmals möglich, eigene Musik einzubinden, die das Spiel dann als eigene Radiostation behandelt.

Grand Theft Auto: Vice City

Systeme: PS2, PC, Xbox, Macintosh
Erschienen: 2002 (PS2), 2003 (PC und Xbox), 2011 (Macintosh)
Entwickler: Rockstar North



Wissenswertes:

- Die Ur-Version wurde in Deutschland indiziert. Eine entschärfte Fassung durfte schließlich im Handel verkauft werden.
- Sexinhalte gefällig? Im Spiel gibt es ein Gebäude, dessen beleuchtete Fenster zwischen 23 Uhr und Mitternacht einen Penis darstellen. Zudem sind einige Pornostars in Gastrollen zu sehen.
- Der Ausspruch „Kill Haitians" in einer Mission verursachte massive Proteste bei Haitianern sowie der Menschenrechtskommission in New York City, die sich bei Rockstar Games beschwerte. Infolgedessen wurde der Haitianer-Auftrag in der zweiten Auflage des Spiels abgeändert.
- Wer nicht genug von der tollen 80er-Jahre-Musik bekommen kann, der holt sich die offizielle Soundtrack-Box mit sieben CDs ins Haus.
- Die Mac-Umsetzung für Mac ist in Apples US-Store erhältlich.

Die Erwartungen an den kein Jahr nach *GTA III* erscheinenden Nachfolger sind gigantisch – doch Rockstar enttäuscht seine Fans nicht. Denn *GTA: Vice City* macht nicht den Fehler, lediglich eine lieblose Fortsetzung mit Add-on-Charakter zu sein, sondern versetzt den Spieler in ein gänzlich neues Setting, das extrem liebevoll ausgearbeitet wurde. Als Prequel zu *GTA III* angelegt, begeistert *Vice City* mit einem poppigen 80er-Jahre-Szenario, Urlaubsstimmung und vielen Reminiszenzen an bekannte TV-Serien wie *Miami Vice* oder den Mafia-Klassiker *Scarface*. Die Story um den Protagonisten und Hawaiihemd-Träger Tommy Vercetti ist im Jahr 1986 angesiedelt und lässt den Spieler miterleben, wie der Ex-Knasti bei der Mafia-Familie Forelli vom Laufburschen zu einem der Drahtzieher von Vice City aufsteigt. Dabei baut man durch das Erledigen der vielseitigen Aufträge, darunter Drogen- und Waffenhandel, Auftragsmorde, Prostitution, Schutzgelderpressung oder Geldfälschung, ein kleines, stetig wachsendes Verbrecherkartell auf. Wie schon beim Vorgänger beweist Rockstar auch bei *Vice City* sein Händchen für großartige Inszenierungen: Die „Eighties" werden durch grelle Neonfarben, den typischen Kleidungsstil und zahlreiche liebevolle Details wiedererweckt. Passend dazu ertönen aus den Radiosendern die besten Stücke der 80er: Ob Pop-Perlen von Michael Jackson, Frankie Goes To Hollywood, Spandau Ballet, Foreigner, Talk Talk oder gar Nena, Rock und Metal von Slayer, Megadeth oder Anthrax, Funk und Hip Hop von Run DMC bis Grandmas-

ter Flash – der erstmals ausschließlich mit lizenzierten Stücken vollgepackte Soundtrack hält vor allem für Fans des Jahrzehnts reichlich Lauschmaterial bereit. Neuerungen gegenüber *GTA III* gibt's ebenfalls: So darf der Spieler nun eigene Immobilien und Spezialobjekte (Druckerei, Werft etc.) erwerben, die er zum Abspeichern des Spielstands sowie zum Parken von Autos in der Garage nutzen kann. Zudem schaltet der Kauf einer Immobilie neue Aufträge frei. Sind ebendiese erledigt, wirft das zugehörige Objekt regelmäßig Extrakohle ab. Eine weitere Neuheit: Man kann seine Spielfigur nun umziehen. Diese Möglichkeit ist jedoch auf feste Kleidungskombinationen beschränkt. In Sachen Fuhrpark sind zu den bekannten Fortbewegungsmitteln Hubschrauber, ein Wasserflugzeug und endlich auch schnittige Motorräder hinzugekommen, mit denen das freie Erkunden der Spielwelt gleich noch mal so viel Laune macht.

Grand Theft Auto: San Andreas

Systeme: PS2, PC, Xbox
Erschienen: 2004 (PS2), 2005 (PC, Xbox)
Entwickler: Rockstar North



Wissenswertes:

- In einer Zwischensequenz trifft der Spieler auf den Protagonisten aus *GTA III* und erfährt dessen Namen: Claude Speed.
- In den Konsolen-Fassungen gibt es einen Zweispielermodus. Dieser ist allerdings unbrauchbar, da sich die beiden Spieler nicht individuell frei bewegen können, sondern stets an den gleichen Standort gebunden sind. In der PC-Version wurde dieser Modus entfernt.
- Der vom Niederländer Patrick Wildenborg programmierte „Hot Coffee Mod", der Spielsequenzen im Programmcode aktivierte, die ein Sex-Minigame frei schalteten, sorgte 2004 vor allem in den prüden USA für Massenproteste. Großhandelsketten wie Wal-Mart nahmen die Ur-Fassung des Spiels aus ihrem Sortiment; Rockstar legte eine geänderte Version nach, um die Verkäufe nicht zu gefährden. In Australien wurde *GTA: San Andreas* sogar komplett verboten.
- *GTA III*-Fans freuten sich in einer Mission über einen kleinen Abstecher ins winterliche Liberty City.

Was kommt wohl nach dem genialen *GTA: Vice City*? Diese Frage stellen sich 2004 Millionen *GTA*-Fans rund um den Globus. Und bekommen von Rockstar Games die eindrucksvolle Antwort: *GTA: San Andreas* – in your face! Nach dem „Sommer, Sonne, Urlaub"-Setting des Vorgängers setzen die Macher diesmal auf ein im Hip-Hop-Milieu der 90er-Jahre angesiedeltes Szenario. Und das knallt so richtig rein: Statt „nur" einzelne Städte wie in den Vorgängern darzustellen, wird diesmal gleich ein kompletter fiktiver Bundesstaat simuliert. Protagonist Carl Johnson gaunert sich durch die Städte Los Santos, San Fierro und Las Venturas – die Kalifornien-Metropolen Los Angeles, San Francisco und Las Vegas lassen herzlich grüßen. Neben der brillanten Story, die sich bei afroamerikanischen Rap- und Ghetto-Streifen wie *Boyz n the Hood* oder *Training Day* bedient, begeistert *San Andreas* mit jeder Menge cooler Neuerungen. Held „CJ" kann klettern, schwimmen und tauchen; es gibt Charakterwerte und Tätigkeiten, die sich direkt auf das Aussehen der Spielfigur auswirken. Mampft man etwa zu viel Fast Food, nimmt die Spielfigur schnell das Aussehen eines rappenden Walrosses an. Jede Menge ausgefallene Vehikel, darunter BMX-Fahrräder, Mähdrescher, Monstertrucks, Fallschirme oder gar Jetpacks erweitern den riesigen Fuhrpark, der diesmal per Tuning-Werkstatt aufgemotzt werden darf. Die Individualisierung der Spielfigur hat ebenfalls stark zugenommen, man kann CJ beliebig neu einkleiden oder ihm beim Friseur einen trendigen Haarschnitt verpassen. Auch der inhaltliche Tiefgang überzeugt: Rockstar scheut sich nicht, viele gesellschaftliche Probleme der USA knallhart zu thematisieren und den Zeitgeist authentisch einzufangen. In technischer Hinsicht freuen sich die Spieler über etliche Verbesserungen: So bewundert man diesmal dynamische Echtzeitberechnung der Schatten, genießt eine deutlich größere Weitsicht als noch in *Vice City* und beobachtet die realistische Simulation von Wettersituationen wie Regen, Nebel, Sandstürmen oder Hitzeflimmern. Auch die gesamte Physik, die Animationen und das Zielsystem wurden gründlich überarbeitet. Gewohnt stark ist der Soundtrack: Die elf Radiosender bieten etliche namhafte Acts querbeet durch alle Musikrichtungen.

Grand Theft Auto Advance

Systeme: Game Boy Advance
Erschienen: 2004
Entwickler: Digital Eclipse



Wissenswertes:

- Rockstar Games plante zuerst eine 1:1-Adaption von *GTA III*, entschied sich dann aber dafür, die GBA-Version mit einer neuen Story auszustatten.
- Die Handlung greift Elemente aus anderen *GTA*-Teilen auf. So wird unter anderem erklärt, warum „8-Ball" am Anfang von *GTA III* im selben Polizeitransporter wie Claude Speed sitzt und woran der Vorbesitzer von „Luigis Sex Club Seven" stirbt.

Kein Nintendo-Handheld ohne eine *GTA*-Version: Mit *GTA Advance* erscheint 2004 eine von Digital Eclipse produzierte Exklusivvariante für Nintendos Game Boy Advance. Die ist einigermaßen ordentlich gelungen, verzichtet auf 3D-Brimborium und lässt dank der 2D-Vogelperspektive nostalgische Gefühle aufkommen. In 41 Haupt- und etlichen Nebenmissionen erlebt man in der Rolle des Hauptdarstellers Mike eine spannende Geschichte rund um die Ermordung seines besten Freundes Vinnie. Schauplatz ist erneut Liberty City, das mit 27 Fahrzeugen erkundet werden kann. In den recht unübersichtlichen Nahkämpfen kommen elf Waffen plus Autobombe zum Einsatz. Nervig: Die regelmäßigen Ruckeleinlagen.

Grand Theft Auto: Liberty City Stories

Systeme: PSP, PS2
Erschienen: 2005 (PSP), 2006 (PS2)
Entwickler: Rockstar Leeds



Wissenswertes:

- Da die PSP-Version vor den Ereignissen in *GTA III* spielt, ist in Liberty City noch einiges anders. Zum Beispiel gibt es Motorräder, die erst in den Folgejahren nach Dauerprotesten von einer militanten Bürgerinitiative namens A.R.S.C.H. (Amerikas Rechtschaffende Sicherheitsfanatiker Contra Hochgeschwindigkeitsheinis) verboten werden.

Der erste Teil der Reihe für Sonys Handheld ist eine Quasi-Umsetzung von *GTA III*, allerdings mit einer komplett neuen Geschichte, die drei Jahre früher spielt, also 1998. In der Rolle von Tony Cipriani arbeitet man für den Mafia-Boss Salvatore Leone und tobt sich in Liberty City in bekannter Manier aus. Aufgrund der leicht abgespeckten Technik, der kürzeren Spielzeit und des eingeschränkten Entdeckerdranges könnte man die *Liberty City Stories* schlecht finden, allerdings ist das aufgrund des typischen *GTA*-Suchteffekts fast unmöglich. Gut ein halbes Jahr nach der PSP-Version erschien die Umsetzung für die PS2, die allerdings Optik und Steuerungsmacken der Hosentaschenvorlage übernahm und die verwöhnte Spielerschaft etwas enttäuschte.

Grand Theft Auto: Vice City Stories

Systeme: PSP, PS2
Erschienen: 2006 (PSP), 2007 (PS2)
Entwickler: Rockstar Leeds

Wissenswertes:

- In einer Nebenmission gilt es, 99 rote Luftballons abzuschießen – eindeutig eine Anspielung auf den 80er-Jahre-Hit „99 Luftballons" von Nena.

COMPILATIONS



GTA: Collector's Edition
(2002, PlayStation)

Die Sammelbox für die PlayStation enthält die ersten drei *GTA*-Titel *Grand Theft Auto*, *Grand Theft Auto: London 1969* sowie *Grand Theft Auto II*. Wer die Klassiker nachholen möchte, greift auf Ebay & Co. zu und zahlt dafür recht moderate Preise. Extras gibt's allerdings keine.

Grand Theft Auto: The Trilogy
(2006, PS2, PC, Xbox)



Die ersten drei 3D-*GTA*s auf einen Schlag enthält diese Kompilation: *GTA III*, *GTA: Vice City* und *GTA: San Andreas*. Auf Bonusinhalte muss hier zwar verzichtet werden, dafür bekommt man die Meilensteine mittlerweile zum Schnäppchenpreis: Die Preise auf Amazon liegen aktuell zwischen zehn Euro für die PC-, 20 Euro für die PS2- und 25 Euro für die Xbox-Version.

GTA: Episodes from Liberty City
(2009, Xbox 360; 2010, PS3, PC)

Das DVD-Pack beinhaltet die beiden *GTA IV*-Addons *The Lost and Damned* und *The Ballad of Gay Tony* und benötigt zum Spielen nicht mehr das originale *GTA IV*. Die Preise bei Amazon haben sich bei etwa 20 Euro eingependelt. Möchte man auf das Hauptspiel nicht verzichten, empfiehlt sich die die „Complete Edition", der dann auch das Hauptspiel *GTA IV* beiliegt.



Das bereits achte Spiel der Serie erscheint 2006 für die PSP und orientiert sich ebenfalls an einer bereits veröffentlichten PS2-Version. Mit Vic Vance, dem Bruder des aus *GTA: Vice City* bekannten Lance Vance, macht der Spieler 1984 die schillernde Metropole Vice City ein weiteres Mal unsicher. Da die wichtigsten spielerischen Inhalte der Vorlage enthalten sind und es wieder eine Mordsgaudi ist, die 80er-Jahre in all ihren Facetten zu erleben, sieht man gerne über die recht kurze Spielzeit, die magere Technik und den teils schlecht ausbalancierten Schwierigkeitsgrad hinweg. Die inhaltlich wie technisch identische PS2-Version erschien einige Monate später und war nur für beinharte Fans einen Kauf wert.

Grand Theft Auto IV

Systeme: PS3, Xbox 360, PC
Erschienen: 2008
Entwickler: Rockstar North



Wissenswertes:

- In der ersten Verkaufswoche wurden weltweit sechs Millionen Einheiten abgesetzt, davon 3,6 Millionen bereits am ersten Tag. Dies entspricht zirka 500 Millionen US-Dollar Einnahmen in der ersten Woche und 310 Millionen Dollar am ersten Tag.
- Räumte bei den MTV Game Awards 2008 drei Preise in den Kategorien „Game of the Year", „Best Supporting Role" und „You Got Style" ab
- Verwendet Rockstars hauseigene RAGE-Engine sowie die Euphoria-Technologie von NaturalMotion.
- Der Verkauf des Spiels wurde in Thailand gestoppt, weil ein 18-Jähriger einen Taxifahrer ermordet hatte. Nach eigenen Angaben wollte der Täter ausprobieren, ob das Stehlen von Taxis, so, wie es im Spiel dargestellt ist, wirklich so einfach vonstattengeht. Der Taxifahrer wehrte sich – und wurde von dem offensichtlich geistig gestörten jungen Mann mit einem Messer niedergestochen.
- Die Versionen für PS3 und Xbox 360 haben auf metacritic.com einen Wertungsdurchschnitt von 98 von 100 möglichen Punkten; die PC-Fassung liegt bei einem Metascore von 90.
- In der PC-Version kann man eigene Filme aufzeichnen und per Video-Editor bearbeiten.

Das erste *GTA* für die neue Konsolengeneration schafft den schweren Spagat, Altbekanntes mit Neuem so perfekt zu verbinden, dass selbst langjährige Serienanhänger am Ende nicht darum herumkommen, in Freudentränen auszubrechen. *GTA IV* ist weitaus mehr als ein uninspiriertes High-Definition-Update, sondern ein fulminanter Action-Knaller, der für die Serie einen entscheidenden Neuanfang darstellt. Dies liegt vor allem daran, dass Rockstar North mal wieder mutig und ohne Angst vor Konsequenzen seine Spielevision verwirklicht hat: Mit dem vierten Teil wird *GTA* erwachsener, düsterer, dreckiger, realistischer. Schon die Hauptfigur Niko Bellic ist alles andere als ein Kuschelbär, sondern das Paradebeispiel für einen Antihelden. Und der macht kurzen Prozess mit jedem, der ihm in die Quere kommt und ihn daran hindern will, sein Hauptziel zu erreichen. Dieses besteht im Rahmen der filmreifen Handlung darin, einen Verräter aus dem Krieg aufzustöbern. Obwohl das eigentliche Open-World-Spielprinzip mit seinem Mix aus handfesten Baller- und Rennspiel-Einlagen nach gewohntem Schema abläuft, der Spieler im Rahmen der Handlung etliche Haupt- und Nebenmissionen absolviert, fühlt sich *GTA IV* aufgrund der neuen grafischen Brillanz trotzdem aufregend anders an als die Vorgänger. Die von Rockstar selbst entwickelte RAGE-Engine zaubert eine bislang nicht da gewesene Detailpracht auf den Bildschirm; Liberty City ist zwar kaum größer als in den vorherigen Serienteilen, dafür aber dichter, detaillierter und lebendiger. Auch die Vehikel – darunter Autos, Boote, Hubschrauber, Motorräder sowie einige Spezialfahrzeuge wie Gabelstapler oder Müllwagen –, Figuren und sonstige Objekte sehen um Welten besser aus. Besonders Animationen und Mimik der facettenreichen Charaktere haben einen gigantischen Sprung nach vorne gemacht. Und dank der eingesetzten Euphoria-Technologie verhalten sich die Charaktere so lebensecht wie nie, stürzen extrem realistisch Treppen herunter oder sacken nach einem Treffer dramatisch zusammen. Neue Spielelemente wie das Handy, mit dem man mit Bekanntschaften telefoniert oder Fotos in den Computer eines Polizeiautos hochlädt, fügen sich nahtlos in das Action-Adventure ein. Schön auch, dass sich die Entscheidungsfreiheit des Spielers nicht mehr ausschließlich auf die zahlreichen Nebenbeschäftigungen beschränkt, sondern dass sich die Handlungen auch erstmals auf die Story auswirken – in einem überschaubaren Rahmen zwar, aber immerhin. Das brillante Missionsdesign inklusive etlicher spaßiger Nebenaufträge, in denen man etwa rasante Straßenrennen fährt, Taxi-Fahrten erledigt, sich am Arcade-Automaten austobt, Pool, Billard oder Darts spielt, die wegweisende Präsentation, die unglaublich intensive Atmosphäre, die Liebe zum Detail und auch der unterhaltsame Mehrspielermodus für bis zu 16 Spieler – all das macht *GTA IV* zu einem Ausnahmetitel. Nicht umsonst brach nicht nur die Fachpresse in Jubelarien aus, auch Medien wie die Süddeutsche („eine Sensation") oder Spiegel Online („das wohl beste [Videospiel], das die Welt bisher gesehen hat") und Fernsehsender wie ARD und ZDF berichteten über das „Games-Großereignis".

Grand Theft Auto: Chinatown Wars

Systeme: Nintendo DS, PSP, iPhone/iPod Touch, iPad
Erschienen: 2009 (DS, PSP),
2010 (iPhone/iPod Touch, iPad)
Entwickler: Rockstar Leeds/Rockstar North



Wissenswertes:

- Die DS-Version erhielt von der USK keine Jugendfreigabe, die PSP-Umsetzung ist hingegen ab 16 Jahren freigegeben.
- Für iPad steht im App Store eine exklusive HD-Variante zum Download bereit. Kostenpunkt: 7,99 Euro.

Das bisher letzte *GTA* für unterwegs markiert genau wie *GTA IV* einen Neustart für die Serie: Zwar ist der Schauplatz Liberty City altbekannt, ansonsten hat sich aber einiges getan. Dies betrifft vor allem die neue Perspektive, die das Geschehen von schräg oben darstellt. Was anfangs etwas ungewohnt erscheint, entpuppt sich in der Baller-Praxis aber als äußerst übersichtlich und flexibel. Auch der frische Cel-Shading-Look macht richtig was her und wird obendrein mit saftigen Explosionen und schicken Spiegelungen veredelt. Das Handy aus *GTA IV* ist einem PDA gewichen, den man in der DS-Version per Stylus-Stift bedient. Spielerisch erwartet *GTA*-Fans die altbewährte Spielstruktur: Man absolviert jede Menge abwechslungsreicher Missionen, knüpft ein dichtes Netz aus Kontakten und investiert seine hart verdienten Moneten in neue Schlupfwinkel und Waffen. Auf hohem Niveau präsentieren Rockstar Leeds und Rockstar North Story und Charaktere. Der Plot um den Protagonisten Huang, seines Zeichens Sohn eines ermordeten Triadenbosses und aufstrebender Nachwuchs-Verbrecher, hält etliche Überraschungen und viel schwarzen Humor bereit. Zudem ist es den Entwicklern gelungen, Liberty City auch im Handheld-Format viel Leben einzuhauchen. Alles wirkt stimmig, lebendig und atmosphärisch – eben typisch *GTA*. Neben der 2009 veröffentlichen DS-Version, die sich aufgrund der Raubkopierproblematik von Nintendos Handheld-Veteranen nur mäßig verkaufte, erschien *GTA: Chinatown Wars* auch für Sonys PSP und bietet hier bessere Optik und neue Missionen. Im Januar 2010 folgten Portierungen für Apples Mobile-Geräte. Allerdings enttäuschten diese mit kniffliger Steuerung und fehlendem Mehrspielermodus. Dafür wurden später per Patch die vormals PSP-exklusiven Radiostationen gratis nachgereicht. Kenner bevorzugen jedoch ohnehin das DS-Original, das sich insgesamt am besten spielt.

Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned

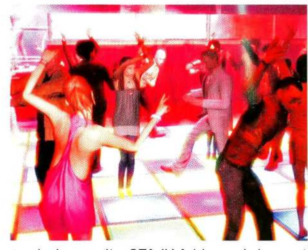
Systeme: PS3, Xbox 360, PC
Erschienen: 2009 (Xbox 360), 2010 (PS3, PC)
Entwickler: Rockstar North/Rockstar Leeds



Der erste Download-Inhalt zu *GTA IV* erscheint zunächst exklusiv für die Xbox 360, wird dann nach über einem Jahr aber auch für PS3 und PC veröffentlicht. Wer die beinharte Biker-Story um Johnny Klebitz, Präsident des in Liberty City beheimateten „Lost Motorcycle Club", spielen will, benötigt das Hauptprogramm. Neue Fahrzeuge, Missionen und Ideen, eine optimierte Motorradsteuerung, der für ein Add-on äußerst großzügige Umfang und der politisch herrlich unkorrekte Unterton – um diese Erweiterung kommt kein *GTA IV*-Spieler vorbei.

Grand Theft Auto IV: The Ballad of Gay Tony

Systeme: PS3, Xbox 360, PC
Erschienen: 2009 (Xbox 360), 2010 (PS3, PC)
Entwickler: Rockstar North/Rockstar Leeds



Auch das zweite *GTA IV*-Add-on wird zuerst für Xbox 360 und mit einigen Monaten Verzögerung schließlich für PS3 und PC veröffentlicht. Diesmal dreht sich alles um Luis Fernando Lopez, einen dominikanischen Straßengangster, der als persönlicher Bodyguard für Anthony „Gay Tony" Price arbeitet, der einen Nachtclub betreibt und der Mafia-Familie Ancelotti angehört. Das zweite Add-on muss sich qualitativ nicht hinter dem Hauptspiel verstecken, setzt auf eine amüsante Story voller durchgeknallter Charaktere, hat einige aufregende Nebenaktivitäten wie die Basejumps zu bieten und ist *GTA*-Spaß in Reinkultur.

computec MEDIA

Ein Unternehmen der
MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@playdrei.de / redaktion@pcaction.de
www.playdrei.de / www.pcaction.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter Thorsten Küchler, **(V.i.S.d.P.)** verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Mitarbeiter dieses Sonderhefts Peter Bathge, Jürgen Krauß, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Sebastian Stange

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg,
Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an:
CMS MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in diesem Sonderheft veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.



Deutschsprachige Titel:
SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM.